

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN POGIL (*PROCESS ORIENTED
GUIDED INQUIRY LEARNING*) DENGAN STRATEGI *QUICK ON THE DRAW*
TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS
DITINJAU DARI MINAT BELAJAR SISWA**



Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam Ilmu Matematika

Oleh:

NOVITA SARI

NPM : 1711050084

Jurusan: Pendidikan Matematika

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1442 H/2021 M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN POGIL (*PROCESS ORIENTED GUIDED INQUIRY LEARNING*) DENGAN STRATEGI *QUICK ON THE DRAW* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS
DITINJAU DARI MINAT BELAJAR SISWA**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam Ilmu Matematika

Oleh:

NOVITA SARI

NPM : 1711050084

Jurusan: Pendidikan Matematika

Pembimbing I : Mujib, M. Pd

Pembimbing II: Rizki Wahyu Yunian Putra, M. Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1442 H/2021 M**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN POGIL (*PROCESS ORIENTED GUIDED INQUIRY LEARNING*) DENGAN STRATEGI *QUICK ON THE DRAW* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS DITINJAU DARI MINAT BELAJAR SISWA

Oleh

Novita Sari

1711050084

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan bagian yang penting dalam matematika. Berdasarkan pra penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP Al Huda Jatiagung masih rendah. Hal ini dikarenakan kurang tepatnya pemilihan model pembelajaran, sehingga diperlukannya inovasi baru untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran POGIL dengan Strategi *Quick on The Draw* dan minat belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis *quays experimental* dengan desain yang digunakan adalah *posttest only control*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP Al Huda Jatiagung. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII.A1 sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelas VIII.A2 sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran POGIL dengan Strategi *Quick on The Draw*.

Teknik pengambilan sampel menggunakan acak kelas. Pengumpulan data menggunakan tes kemampuan pemecahan masalah matematis dan angket minat belajar. Pengujian hipotesis menggunakan anava dua jalan dengan sel tak sama. Uji prasyarat yaitu uji normalitas dengan uji *Lilliefors* dan uji homogenitas dengan uji *Bartlett*. Dari hasil analisis diperoleh nilai $P\text{-value} = 0,000 < 0,05$ sehingga H_{0A} ditolak, nilai $P\text{-value} = 0,178 > 0,05$ sehingga H_{0B} diterima, nilai $P\text{-value} = 0,879 > 0,05$ sehingga H_{0AB} diterima. Berdasarkan kajian teori dan perhitungan analisis dapat disimpulkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh model pembelajaran POGIL dengan Strategi QOTD terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. (2) Tidak terdapat pengaruh minat belajar siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. (3) Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran POGIL dengan Strategi *Quick on The Draw* dan minat belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.

Kata Kunci: Model Pembelajaran POGIL dengan Strategi *Quick on The Draw*, Minat Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Novita Sari
NPM : 1711050084
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran POGIL (*Process Oriented Guided Inquiry Learning*) dengan Strategi *Quick on The Draw* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Minat Belajar Siswa” adalah benar-benar hasil penyusunan sendiri, bukan duplikasi dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam catatan kaki atau daftar rujukan. Apabila dilain waktu terbukti terdapat penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan yang saya buat agar dapat dimaklumi

Bandar Lampung, Agustus 2021

Novita Sari
1711050084



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jamat: Jl. Leikol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN POGIL (PROCESS ORINENTED GUIDED INQUIRY LEARNING) DENGAN STRATEGI QUICK ON THE DRAW TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS DITINJAU DARI MINAT BELAJAR SISWA**

Nama : **Novita Sari**

IPM : **1711050084**

Jurusan : **Pendidikan Matematika**

Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Muzb, M.Pd


Rizki Wahyu Yunian Putra, M.pd

NIP.196911082000031001

NIP.198906052015031004

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Matematika


Dr. Nanang Supriadi, M.Sc

NIP.19791128 200501 1 005



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Lethkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN POGIL (Process Oriented Guided Inquiry Learning) DENGAN STRATEGI QUICK ON THE DRAW TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS DITINJAU DARI MINAT BELAJAR SISWA.** Disusun oleh:

Novita Sari, NPM. 1711050084, Jurusan: Pendidikan Matematika telah diujikan dalam sidang munaqosyah pada Hari/Tanggal: Rabu/25 Agustus 2021.

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua : Dr. H. Subandi, MM.

Sekretaris : Abi Fadila, M. Pd.

Pembahas Utama : Dr. Nanang Supriadi, M.Sc.

Pembahas I : Mujib, M. Pd.

Pembahas II : Rizki Wahyu Yunian Putra, M. Pd.

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.

196408281988032002

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَصْبِرُوا وَصَابِرُوا وَرَابِطُوا وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٢٠٠﴾

*Hai orang-orang yang beriman, bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu dan tetaplah bersiap siaga (di perbatasan negerimu) dan bertakwalah kepada Allah, supaya kamu beruntung
(QS. Al-Imran:200)*



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kepada-Mu Ya Allah atas segala karunia, hidayah dan kelancaran, sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai salah satu ungkapan rasa hormat dan cinta kasihku kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Margiono dan Ibunda Arita yang tiada hentinya memberi ku semangat, nasihat, motivasi, kasih sayang dan tak pernah berhenti berdoa untuk membuatku tetap semangat serta yakin kepadaku bahwa aku mampu dan bisa menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
2. Kakakku tersayang Aprila Pangestu yang selalu memberi ku nasihat, kasih sayang, serta menjadi tempatku bercerita tentang lika-liku perkuliahan, terima kasih telah sabar membimbing ku untuk selalu berusaha serta tidak patah semangat dalam meraih gelar Sarjana. Semoga kita kelak menjadi anak-anak yang dapat membanggakan dan sukses bersama untuk dapat membahagiakan kedua orang tua kita dan tetap menjadi pribadi yang rendah hati.
3. Teruntuk Diriku sendiri terimakasih telah berjuang untuk dapat melawan rasa malas dan sadar bahwa ada banyak orang yang menunggu waktu wisuda mu tiba. Tanpa kamu sadari musuh terbesar dalam pengerjaan skripsi ini adalah dirimu sendiri. Semakin lama kamu bermalas-malasan makan semakin lama pula toga itu akan kamu kenakan. Semoga kamu selalu kuat untuk menata masa depanmu karena di depan sana masih banyak rintangan yang akan kamu hadapi.
4. Seluruh keluarga besar yang telah memberi kasih sayang, nasihat serta motivasi kepadaku selama ini.
5. Almamater UIN Raden Intan Lampung Tercinta

RIWAYAT HIDUP

Novita Sari, lahir di Blambangan Umpu pada tanggal 04 November 1998, anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Margiono dan Ibu Arita.

Jenjang pendidikan yang telah di tempuh dimulai dari Taman Kanak-Kanak Ar-Ridho Sidoarjo yang ditempuh selama 1 tahun dan lulus pada tahun 2005. Pada tahun 2005 melanjutkan ke jenjang Sekolah Dasar Negeri 01 Sidoarjo yang ditempuh selama 6 tahun dan lulus pada tahun 2011, setelah itu pada tahun 2011 dilanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Blambangan Umpu yang ditempuh selama 3 tahun dan lulus pada tahun 2014, kemudian pada tahun 2014 dilanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Blambangan Umpu yang ditempuh selama 3 tahun tahun dan lulus pada tahun 2017.

Pada tahun 2017 melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Matematika. kemudian pada tahun 2020 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Umpu Bhakti Kecamatan Blambangan Umpu dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di Mts Nu Tanjung Karang. Banyak sekali pengalaman dan ilmu yang bisa didapat oleh penulis selama melaksanakan KKN dan PPL, penulis berharap semoga ilmu dan pengetahuan lainnya dapat diperoleh dari pengalaman-pengalaman yang akan didapat dikemudian hari.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan anugerah-Nya. Salawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, oleh karenanya penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul **Pengaruh Model Pembelajaran POGIL (*Process Oriented Guided Inquiry Learning*) dengan Strategi *Quick On The Draw* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Minat Belajar Siswa** dalam rangka untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M, Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. Nanang Supriadi, M.Sc. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Bapak Mujib, M. Pd selaku pembimbing I dan Bapak Rizki Wahyu Yunian Putra, M. Pd selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan terutama Jurusan Pendidikan Matematika yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat serta pengalaman yang berkesan selama penulis menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
5. Bapak Edi Susanto, S. Pd selaku kepala sekolah SMP Al-Huda Jatiagung dan Ibu Sapta Desty Sugiharti, S. Pd selaku guru mata pelajaran matematika serta seluruh guru, staff, karyawan, dan seluruh siswa yang telah memberikan bantuan agar penelitian skripsi ini berjalan dengan lancar.
6. Keluarga ku di Kost De sister, mba Yulia Purnamasari, Anis Kumala Fasha yang selalu memberikan semangat serta mendengarkan keluh kesahku selama menulis skripsi ini. Semoga kita bisa sukses dibidang kita masing-masing dan tetap menjaga silaturahmi walaupun nanti kita berjauhan.
7. Sahabat-sahabatku Geng-Gong Nur Sa'adah, Taat Herliana, Wahyuni yang telah menemani ku selama kuliah, menjadi tempat bertukar pikiran, memberikan masukan serta motivasi untuk selalu kuat dan yakin bahwa kita bisa menyelesaikan hal-hal yang menurut kita sulit serta sabar dalam

- mendengarkan semua keluh kesahku. Semoga kita sukses bersama dan tetap menjaga silaturahmi kita.
8. Sahabat-sahabatku Konsultasi hubungan Indri Febriana, Siti Maryam, Miftakul Janah terima kasih kalian sudah selalu ada, selalu memberiku nasihat semangat serta masukan dalam menulis skripsi ini dan telah sabar mendengarkan semua cerita ku dari yang bahagia maupun sedih. Tetapkan menjadi keluarga kedua ku untuk bercerita dimasa sekarang maupun dimasa depan. Semoga kita sukses bersama dan Allah selalu menjaga persahabatan kita ini sampai kelak kita tua bersama, Aamiin.
 9. Sahabat-sahabatku di kampus yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi, Nur Islam Sari Putri, Dita Ivolianti, Amelia semoga Allah membalas semua kebaikan kalian selama ini.
 10. Sahabat-sahabatku semasa Sekolah Menengah Pertama hingga saat ini Putri Ayu Pratiwi, Moniqe M. Gantina, Silvia Yuriena S, Wichita Mewa Bellisca terimakasih untuk semua kebaikan selama ini semoga Allah selalu menjaga persahabatan ini hingga kita tua nanti, Aamiin.
 11. Keluarga besar kelas A terimakasih untuk kebersamaan di kelas selama 4 tahun ini
 12. Teman-teman Pendidikan Matematika angkatan 2017 dan semua pihak yang telah terlibat dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
 13. Almamater UIN Raden Intan Lampung tercinta.

Semoga semua kebaikan, dukungan, arahan, bimbingan, serta keterlibatan yang telah diberikan kepada penulis dibalas, diridho, dan menjadi catatan amal ibadah dari Allah SWT. Aamiin Ya Robbal 'Alamin. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua yang membacanya.

Bandar Lampung, Agustus 2021

Novita Sari
1711050084

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang	2
C. Identifikasi Masalah	5
D. Batasan Masalah	6
E. Rumusan Masalah	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Tinjau Pustaka	9
1. Model Pembelajaran POGIL (Process Oriented Guided Inquiry Learning)	9
2. Strategi <i>Quick On The Draw</i>	11
3. Model Pembelajaran POGIL dengan Strategi <i>Quick On The Draw</i>	13
4. Kemampuan Pemecahan Masalah	15
5. Minat Belajar	17
B. Kerangka Berpikir	19
C. Hipotesis	21
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Waktu dan Tempat Penelitian	23
1. Waktu Penelitian	23
2. Tempat Penelitian	23
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	23
C. Populasi, Teknik Sampling, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data	24
1. Populasi	24
2. Teknik Sampling	24
3. Sampel	24
4. Teknik Pengumpulan Data	25

D. Definisi Operasional Variabel	26
E. Instrumen Penelitian	26
F. Pengujian Instrumen	29
G. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	38
B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis	49
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	
A. Simpulan	55
B. Rekomendasi	55
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Hasil Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII Di SMP Al Huda Jatiagung	3
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian	23
Tabel 3.2 Data Siswa Kelas VIII Al Huda Jatiagung	24
Tabel 3.3 Penskoran Pemecahan Masalah Matematis	26
Tabel 3.4 Skor Skala Likert	28
Tabel 3.5 Kriteria Minat Belajar Siswa	29
Tabel 3.6 Interpretasi Validitas	30
Tabel 3.7 Interpretasi Tingkat Kesukaran	31
Tabel 3.8 Interpretasi Reliabilitas	32
Tabel 3.9 Interpretasi Daya Beda	33
Tabel 3.10 Rangkuman Analisis Varians Dua Jalan	37
Tabel 4.1 Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Minat Belajar	38
Tabel 4.2 Deskripsi Data Amatan Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis ..	38
Tabel 4.3 Validitas Hasil Uji Coba Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	40
Tabel 4.4 Tingkat Kesukaran Item Soal Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	40
Tabel 4.5 Analisis Uji Daya Beda Soal Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	41
Tabel 4.6 Hasil Kesimpulan Uji Coba Soal Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	42
Tabel 4.7 Uji Validitas Konstruk Angket Minat Belajar	42
Tabel 4.8 Kesimpulan Hasil Uji Coba Angket Minat Belajar	44
Tabel 4.9 Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	45
Tabel 4.10 Uji Normalitas Angket Minat Belajar	45
Tabel 4.11 Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis ..	46
Tabel 4.12 Uji Homogenitas Angket Minat Belajar	47
Tabel 4.13 Analisis Varians Dua Jalan Sel tak sama	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir21





BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Skripsi yang diteliti ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran POGIL (*Process Oriented Guided Inquiry Learning*) dengan Strategi *Quick on The Draw* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Minat Belajar Siswa” untuk menghindari kesalah pahaman bagi pembaca, maka peneliti akan menjelaskan istilah yang digunakan dalam judul skripsi ini, uraiannya adalah sebagai berikut:

Model pembelajaran pogil merupakan model pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. model pembelajaran pogil merupakan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan *guided inquiry* yang dapat melatih siswa untuk bekerja secara mandiri didalam kelompoknya melalui tugasnya masing-masing sehingga siswa dapat bertanggung jawab dengan tugasnya tanpa bergantung dengan gurunya.¹

Strategi *Quick On The Draw* adalah strategi pembelajaran yang cara kerjanya yaitu dengan membentuk beberapa kelompok kecil untuk menyelesaikan satu set pertanyaan yang telah dibuat oleh guru dan siswa berkompetisi agar menjadi kelompok yang pertama kali menyelesaikan satu set pertanyaan yang telah dibuat oleh guru dengan cepat dan benar. Menurut Paul Ginnis Strategi *Quick on The Draw* merupakan suatu pembelajaran yang mengutamakan kerja sama siswa dalam mencari, menjawab, serta melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam lingkup permainan.²

Minat belajar merupakan dorongan batin yang tumbuh dari siswa untuk dapat menerima pelajaran dengan perasaan nyaman serta tidak terbebani sehingga dapat meningkatkan kebiasaan belajar siswa.³

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan kemampuan dasar yang dimiliki oleh setiap individu dalam memecahkan suatu masalah yang sedang dihadapi, khususnya dalam pelajaran matematika. kemampuan pemecahan masalah matematis yang tinggi dapat membuat siswa untuk memahami konsep-

¹ Wike Arum Sari et al., “Penerapan Pembelajaran Process Oriented Guided Inquiry Learning (POGIL) Dilengkapi Lks Untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa dan Prestasi Belajar Siswa”, *Jurnal Profesi Pendidik*, Vol. 3 No. 2 (2016), hal. 114–128,.

² Luthfi Huriyanti dan Hastri Rosiyanti, “Perbedaan Motivasi Belajar Matematika Siswa Setelah Menggunakan Strategi Pembelajaran *Quick On The Draw*”, *FIBONACCI Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, Vol. 3 No. 1 (2017), hal. 65–76,.

³ Indah Lestari, “Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika”, *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, Vol. 3 No. 2 (2015), hal. 115–125, <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>.

konsep matematika dengan mudah.⁴ Pemecahan masalah matematis sangat dibutuhkan dalam pelajaran matematika karena dengan adanya kemampuan pemecahan masalah siswa dapat memecahkan soal yang diberikan oleh guru untuk mendapatkan hasil belajar yang sangat baik.⁵

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia saat ini sedang mengalami penurunan. Hal ini bisa dilihat sejak Indonesia menjadi partisipan PISA sejak tahun 2000. Namun dari tahun ke tahun skor Indonesia dalam bidang Matematika dan Sains tidak mengalami kenaikan yang signifikan.⁶ Bahkan di tahun 2018 perolehan skor PISA mengalami penurunan dibanding skor pada tahun 2015 dengan skor untuk Membaca 371, Matematika 379, dan Sains 393. Jika dibandingkan dengan skor internasional yaitu Membaca 487, Matematika 489, Sains 489, maka Indonesia masih sangat tertinggal dalam berbagai ilmu pendidikan termasuk bidang Matematika.⁷

Seperti yang dirilis oleh *Trend in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) menyatakan bahwa Indonesia masih berada ditingkat terendah seperti pada tahun 2015 Indonesia berada di peringkat 44 dari 49 negara.⁸ TIMSS juga menyebutkan bahwa Indonesia berada di tingkatan terendah dalam beberapa kategori seperti: memahami suatu informasi yang akurat, memahami teori, menganalisa, mencerna ilmu serta memecahkan masalah. Untuk mengembangkan konsep mengenai pengetahuan dan solusi dalam memecahkan masalah maka minat belajar yang tinggi sangat dibutuhkan oleh siswa.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam matematika dimana siswa dituntut untuk memahami konsep permasalahannya agar suatu permasalahan yang diterima memiliki solusi terbaik dalam penyelesaiannya. Apabila siswa belum memahami konsep mendasar mengenai permasalahannya maka akan merasa kesulitan untuk

⁴ Oktavia Irma Pratama dan Suherman, "Pembelajaran Double Loop Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis", *Desimal: Jurnal Matematika*, Vol. 1 No. 3 (2018), hal. 285–291, <https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.2661>.

⁵ Mujib et al., "Pengaruh Metode Pembelajaran Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS) Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi Terhadap Pemecahan Masalah Matematis", *Alauddin Journal of Mathematics Education*, Vol. 2 No. 2 (2020), hal. 126–135,.

⁶ Indah Pratiwi, "Efek Program Pisa Terhadap Kurikulum Di Indonesia", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 4 No. 1 (2019), hal. 52, <https://doi.org/10.24832/jpnk.v4i1.1157>.

⁷ La Hewi dan Muh Shaleh, "Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini)", *Jurnal Golden Age*, Vol. 4 No. 01 (2020), hal. 30–41, <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>.

⁸ Syamsul Hadi dan Novaliyosi, "TIMSS Indonesia (Trends in International Mathematics and Science Study)", *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers Program Studi Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi*, 2019, hal. 562–569,.

menguasai konsep lebih lanjut.⁹ Kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika adalah hal yang sangat penting untuk dikembangkan, hal ini berguna untuk siswa dalam mempelajari matematika maupun dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana dijelaskan dalam QS. Al Muddassir ayat 1-7 yang berbunyi:

يَأْتِيهَا الْمُدْتِرُّ ﴿١﴾ قُمْ فَأَنْذِرْ ﴿٢﴾ وَرَبِّكَ فَكَبِّرْ ﴿٣﴾ وَثِيَابَكَ فَطَهِّرْ ﴿٤﴾ وَالرُّجْزَ
فَاهْجُرْ ﴿٥﴾ وَلَا تَمَنَّ أَنْ تَمُنَّ تَسْتَكْثِرُ ﴿٦﴾ وَلِرَبِّكَ فَاصْبِرْ ﴿٧﴾

Artinya:

1. Hai orang yang berkemul (berselimut), 2. bangunlah, lalu berilah peringatan, 3. dan Tuhanmu agungkanlah, 4. dan pakaianmu bersihkanlah, 5. dan perbuatan dosa tinggalkanlah, 6. dan janganlah kamu memberi (dengan maksud) memperoleh (balasan) yang lebih banyak, 7. Dan untuk (memenuhi perintah) Tuhanmu, bersabarlah

Berikut hasil tes kemampuan pemecahan masalah yang telah dilakukan peneliti di SMP Al Huda Jatiagung kelas VIII 1 dan VIII 2:

Tabel 1.1
Data Hasil Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII di SMP Al Huda Jatiagung

No	Kelas	Nilai Siswa(x)		Jumlah Siswa
		$X < 72$	$X \geq 72$	
1	VIII 1	21	15	36
2	VIII 2	23	13	36
Total		43	28	72
Persentase		59,7%	38,9%	100%

Sumber: Daftar Nilai Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII di SMP Al Huda Jatiagung

Tabel 1.1 menunjukkan KKM siswa pada mata pelajaran matematika di SMP Al Huda Jatiagung yaitu 72. Dari data diatas terlihat bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih tergolong rendah karena dari jumlah siswa yang berjumlah 72 hanya terdapat 38,9% atau sekitar 28 siswa yang mampu lulus KKM, sedangkan sisanya sekitar 43 siswa atau 59,7% masih mendapatkan nilai dibawah KKM. Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa perbandingan siswa yang

⁹ Agung Akbar Maden Gumanti et al., "Pengaruh Pembelajaran Dengan Musik Klasik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa", *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, n.d., hal. 393-399,.

mendapat nilai sesuai standar KKM masih sangat rendah dengan jumlah keseluruhan siswa kelas VIII.

Sejalan dengan hasil pra penelitian yang dilakukan oleh penulis, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan pemecahan masalah matematis rendah yaitu pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru mata pelajaran matematika kelas VIII di SMP Al Huda Jatiagung, didapatkan informasi bahwa dalam proses pembelajaran matematika kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013, tetapi penerapan kurikulum tersebut belum berjalan maksimal. Dalam proses kegiatan belajar mengajar metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah yaitu guru menyampaikan materi dan siswa menyimak. Selain itu, guru hanya dapat melihat beberapa siswa saja yang memiliki minat belajar. Hal tersebut dikarenakan terbatasnya waktu sehingga penilaian minat belajar dari seorang siswa hanya dapat dilihat secara sekilas saja.

Berdasarkan penelitian relevan dengan menggunakan model pembelajaran POGIL yang telah dilakukan oleh Nur Fitri Lestari yang menyatakan bahwa rendahnya pemecahan masalah matematika siswa SMP di sebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal seperti percaya diri, kesiapan dari siswa baik fisik maupun psikis ataupun pemahaman materi, kebiasaan dalam belajar serta rendahnya minat belajar. Sedangkan faktor eksternal nya seperti hal- hal yang berhubungan dengan lingkungan sekolah, sikap guru, cara mengajar serta waktu belajar.¹⁰

Dari pemaparan diatas maka perlu adanya suatu perbaikan untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yaitu melalui model pembelajaran yang digunakan. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat membuat siswa menjadi lebih aktif serta merasa senang selama prose pembelajaran berlangsung. Salah satu model pembelajaran yang dapat adalah model pembelajaran POGIL.

Model pembelajaran POGIL merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dengan tujuan agar siswa dapat terlibat aktif selama proses belajar berlangsung.¹¹ Untuk mendukung penggunaan model pembelajaran POGIL maka digunakan Strategi *Quick on The Draw* sebagai alat bantu untuk mengoptimalkan proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

¹⁰ Nur Fitri Lestari, "Penerapan Model Pembelajaran Process Oriented Guided Inquiry Learning (POGIL) Melalui Pendekatan Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Matematis Siswa", 2019.

¹¹ Adam Malik et al., "Penerapan Model Process Oriented Guided Inquiry Learning (POGIL) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa", *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, Vol. 3 No. 2 (2017), hal. 127–136, <https://doi.org/10.21009/1.03202>.

Strategi *Quick on The Draw* merupakan strategi pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, dimana penerapannya lebih mengedepankan aktivitas dan kerja sama dari siswa.¹² Dengan mengungkap suasana permainan di dalam model pembelajaran memungkinkan untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Setiap siswa pasti memiliki tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis yang berbeda. Perbedaan tersebut bisa dipengaruhi dari minat belajar siswa, karena setiap siswa memiliki minat belajarnya masing-masing, sehingga selama proses pembelajaran tidak efektif apabila seorang guru tidak mengetahui apakah siswa itu memiliki minat belajar yang tinggi atau yang rendah. Oleh karena itu, penting bagi seorang guru untuk mengetahui minat belajar dari siswa nya.

Minat belajar merupakan aspek psikologis yang mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Minat belajar akan terbentuk apabila siswa merasa senang serta tidak ada paksaan selama proses pembelajaran berlangsung. Minat belajar yang tinggi akan berpengaruh pada hasil belajarnya yang meningkat, sebaliknya apabila minat belajar yang rendah maka hasil belajarnya pun akan menurun.¹³

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk mengamati kemampuan pemecahan masalah matematis ditinjau dari minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran POGIL dengan Strategi *Quick On The Draw* maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dan Menyusun skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran POGIL (Process Oriented Guided Inquiry Learning) dengan Strategi *Quick On The Draw* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Minat Belajar Siswa”

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang ada pada latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yaitu:

1. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih tergolong rendah
2. Model pembelajaran yang digunakan masih kurang mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis siswa
3. Minat belajar siswa masih tergolong rendah

¹² Herdika Lestiyandingsih et al., “Penerapan Pembelajaran *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Sub Pokok Bahasan Aritmetika Sosial Siswa Kelas VII F Semester Ganjil SMP Negeri 10 Jember Tahun Ajaran 2012/2013”, *Kadikma*, Vol. 4 No. 2 (2013), hal. 39–48,.

¹³ Ricardo dan Rini Intansari Meilani, “Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 2 No. 2 (2017), hal. 188–201, <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, pembatasan masalah penelitian ini yaitu:

1. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran POGIL dengan Strategi *Quick on The Draw*.
2. Kemampuan pemecahan masalah matematis ditinjau dari minat belajar siswa
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Al Huda Jatiagung.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, didapat rumusan masalah yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran POGIL dengan strategi *Quick on The Draw* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis?
2. Apakah terdapat pengaruh minat belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan minat belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajar POGIL dengan strategi *Quick on The Draw* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh minat belajar terhadap pemecahan masalah matematis siswa.
3. Untuk mengetahui adanya interaksi antara model pembelajaran dan minat belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

G. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini maka penulis berharap dapat memberikan manfaat untuk banyak pihak diantaranya yaitu:

1. Bagi sekolah
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang lebih baik serta sebagai bahan acuan untuk sekolah dalam meningkatkan kualitas sekolah, pendidik dan siswa.
2. Bagi guru
Sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan bagi guru dalam menentukan model pembelajaran yang tepat dan bervariasi bagi siswa khususnya mata pelajaran matematika.
3. Bagi siswa

- a. Menggunakan model pembelajaran POGIL dengan strategi *Quick on The Draw* diharapkan dapat memberikan dampak positif, membuat siswa aktif, serta bertanggung jawab dalam belajar.
 - b. Dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis di tinjau dari minat belajar siswa.
4. Bagi peneliti
- Bagi peneliti dapat menambah pengalaman sebagai calon pendidik tentang bagaimana cara memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan menyenangkan untuk siswa terutama dalam pelajaran matematika.

H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian ini mengacu pada penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Fitri Lestari dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Process Oriented Guided Inquiry Learning* (POGIL) Melalui Pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran POGIL dengan pendekatan PBL lebih baik diterapkan di sekolah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Persamaan dengan penelitian peneliti adalah menggunakan model pembelajaran POGIL, sedangkan perbedaannya peneliti menggunakan *strategi Quick on The Draw* dan penelitian Nur Fitri Lestari menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL)

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Atiqoh dengan judul “Perbandingan Model Pembelajaran *Process Oriented Guided Inquiry Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari *Self-Efficacy* Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan model Pembelajaran POGIL akan menjadikan siswa memiliki keyakinan diri yang sangat baik sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya.

Persamaan dengan penelitian peneliti adalah menggunakan model pembelajaran POGIL, sedangkan perbedaannya peneliti adalah pemecahan masalah matematis ditinjau dari minat belajar siswa dan penelitian Nurul Atiqoh membahas mengenai kemampuan berpikir kreatif ditinjau Dari *Self-Efficacy* Siswa

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nia Rahayu dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Process Oriented Guided Inquiry Learning* (POGIL) Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Peserta Didik di SMP-Huda Jati Agung Lampung Selatan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran POGIL berpengaruh untuk meningkatkan keterampilan proses dan hasil belajar siswa pada materi kalor dan perpindahannya

Persamaan dengan penelitian peneliti adalah menggunakan model pembelajaran POGIL, sedangkan perbedaannya peneliti adalah pemecahan masalah matematis ditinjau dari minat belajar siswa dan penelitian Nia Rahayu membahas mengenai Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Siswa.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Tinjau Pustaka

1. Model Pembelajaran POGIL (*Process Oriented Guided Inquiry Learning*)

Model pembelajaran menurut Joyce & Weil merupakan rencana atau pola yang digunakan untuk membentuk kurikulum sebagai rencana pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran serta membimbing pembelajaran di kelas atau lainnya. Model pembelajaran dapat digunakan sebagai pola pilihan, dimana para guru diperbolehkan untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.¹⁴ Model pembelajaran pada hakikatnya merupakan gambaran dari keseluruhan yang terjadi dalam suatu pembelajaran bahwa pembelajaran tidak hanya guru yang berperan namun siswa juga harus ikut berperan selama proses pembelajaran berlangsung.¹⁵ Ada banyak model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan pendidik untuk menyampaikan ilmu kepada siswa, pembelajaran kooperatif muncul karena adanya perkembangan model pembelajaran, salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran POGIL.¹⁶

Model pembelajaran POGIL merupakan salah satu model pembelajaran aktif dimana proses pembelajarannya dilakukan secara berkelompok.¹⁷ Model pembelajaran ini memungkinkan siswa dalam mengembangkan pengetahuan baru saat bekerja dengan membangun pengetahuan-pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Model pembelajaran POGIL dirancang dengan pembelajaran kooperatif dengan tujuan agar siswa terlibat aktif dalam proses belajar.¹⁸

Ada beberapa definisi model pembelajaran POGIL menurut para ahli, menurut De Gale & Boisselle, model pembelajaran POGIL merupakan suatu pembelajaran kolaboratif yang menggunakan inquiry berbimbing dalam upaya

¹⁴ Yudi Wijanarko, "Model Pembelajaran Make A Match", *Jurnal Taman Cendikia*, Vol. 1 No. 1 (2017), hal. 52–59,.

¹⁵ Hanna Sundari, "Model-Model Pembelajaran Dan Pemefolehan Bahasa Kedua Asing", *Jurnal Pujangga*, Vol. 1 No. 2 (2015), hal. 106–117,.

¹⁶ Agus Suprijono, *Coperatif Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010).

¹⁷ M. Syaikhul Umam et al., "Pengaruh Model Process Oriented Guided Inquiry Learning (Pogil) Terhadap Hasil Belajar Dan Retensi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fisika Sma/Ma Di Kabupaten Jember", *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Jember*, Vol. 5 No. 3 (2016), hal. 205–210,.

¹⁸ Elisabeth Yunia Sona et al., "Pemberdayaan Keterampilan Proses Sains Melalui POGIL (Process Oriented Guided Inquiry Learning)", *Prosiding Seminar Pendidikan IPA Pascasarjana UM*, Vol. 1 No. 1 (2016), hal. 899–911,.

eksplorasi, penemuan konsep, dan pengaplikasian.¹⁹ Sedangkan menurut Hanson, model pembelajaran POGIL adalah model pembelajaran dimana siswa belajar secara berkelompok dalam aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman materi serta mengembangkan kemampuan dalam proses belajar, berpikir, menyelesaikan masalah, berkomunikasi, dan kerja kelompok.²⁰

Berdasarkan beberapa pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran POGIL merupakan model pembelajaran berkelompok yang dirancang agar siswa dapat berkerja sama untuk memahami, berpikir kritis, mengembangkan kemampuan dalam belajar, serta menyelesaikan masalah.

a. Langkah-langkah Model Pembelajaran POGIL

Model pembelajaran POGIL mempunyai langkah-langkah dalam penggunaannya:

1. Orientasi (*Orientation*), guru mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan sebagai pendukung terjadinya proses pembelajaran di kelas. Guru mengkondisikan keadaan siswa di dalam kelas. Kemudian, guru memberikan motivasi serta minat belajar kepada siswa.
2. Eksplorasi (*Exploration*), guru membimbing siswa agar membentuk kelompok yang terdiri dari empat atau lima kelompok dimana di setiap anggota kelompok memiliki tugasnya masing-masing, kemudian diberikan lembar kerja kepada setiap kelompok sebagai bahan diskusi. Apabila dalam satu kelompok terdiri dari lima anggota, maka ada dua anggota yang memiliki tugas yang sama. Pada setiap pertemuan, pembagian tugas setiap siswa harus berbeda-beda agar semua anggota merasakan tugas yang ada. Di dalam lembar kerja tersebut terdapat beberapa pertanyaan yang akan mengarahkan siswa pada proses mengeksplorasi model.
3. Penemuan konsep atau pembentukan konsep (*concept invention or concept formation*), siswa diberikan beberapa pertanyaan pada lembar kerja merujuk pada penemuan konsep untuk membantu siswa dalam menemukan konsep yang sedang mereka cari.
4. Aplikasi (*Application*), guru memerintahkan siswa untuk mengerjakan lembar kerja. Agar kemampuan berpikir kritis siswa meningkat, maka guru memerintahkan siswa untuk mengaplikasikan konsep yang telah ditemukannya pada soal dengan kerangka baru. Kemudian hasil diskusi mengenai konsep yang telah ditemukan dicatat agar setiap anggota kelompok mempunyai arsip hasil diskusi untuk dipresentasikan kepada teman-temannya.

¹⁹ Erlin Prihatami, "POGIL Berpengaruh terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis?", *AlphaMath : Journal of Mathematics Education*, Vol. 5 No. 2 (2019), hal. 15–26, <https://doi.org/10.30595/alphamath.v5i2.7342>.

²⁰ Elisabeth Yunia Sona et al., *Loc.Cit*.

5. Penutup (*Closure*), pada tahap akhir ini, guru memerintahkan juru bicara sebagai perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi yang telah dicapai, guru dan siswa mengkonfirmasi jawaban tersebut.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran POGIL

Model pembelajaran POGIL mempunyai kelebihan dalam penggunaannya:

1. Model pembelajaran POGIL dapat membantu siswa dalam menemukan pengetahuan dengan sendirinya.
2. Model pembelajaran POGIL dapat diterapkan dengan mudah di semua jenjang Pendidikan.
3. Model pembelajaran POGIL dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berproses, bertanya, serta mengkomunikasikan pengetahuan.
4. Model pembelajaran POGIL dapat pengalokasian menjangkau materi pelajaran yang cakupannya luas
5. Model pembelajaran POGIL dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Model pembelajaran POGIL mempunyai kekurangan dalam penggunaannya:

1. Model pembelajaran POGIL sedikit sulit untuk mengalokasikan waktu dengan tepat.
2. Model pembelajaran POGIL sulit untuk dikembangkan dan diterapkan jika sarana penunjang untuk proses pembelajarannya tidak disediakan dari sekolah seperti buku paket dan lain-lain.
3. Model pembelajaran POGIL tidak akan berjalan kondusif jika dilaksanakan di kelas yang sulit untuk diarahkan dalam proses pembelajaran.²¹

2. Strategi *Quick On The Draw*

Strategi *Quick on The Draw* adalah strategi pembelajaran yang dalam penerapannya lebih mengedepankan kepada aktivitas dan kerjasama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan hasil diskusi dalam suasana permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan aktivitas kerja tim dan kecepatannya.²²

Menurut Ginnis Strategi *Quick on The Draw* merupakan strategi pembelajaran dimana teknik pembelajarannya lebih menekankan pada kecepatan dan kerjasama tim dalam suasana permainan. Dengan memberikan suasana permainan di dalam proses pembelajaran akan lebih menarik siswa untuk semangat dalam belajar serta dapat menimbulkan efek kreatif dalam belajar. Aktivitas belajar dengan memberikan suasana permainan dapat membuat siswa

²¹ Erlin Prihatami, *Loc.Cit.*

²² Herdika Lestyaningsih et al., *Loc.Cit.*

belajar dengan lebih rileks, bertanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.²³

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa strategi *Quick on The Draw* merupakan strategi pembelajaran yang proses pembelajarannya dilakukan dengan mengungkap suasana permainan dimana permainan tersebut dilakukan secara berkelompok dengan tujuan untuk membuat siswa lebih belajar untuk menjawab terhadap diri sendiri dan kelompok. Permainan yang dilakukan dalam strategi *Quick on The Draw* dirancang agar siswa saling berkerjasama dalam kelompoknya dan saling berusaha untuk menjadi kelompok yang pertama dalam menyelesaikan satu set pertanyaan.

a. Langkah-Langkah Strategi *Quick On The Draw*

Strategi *Quick on The Draw* memiliki beberapa langkah dalam penggunaannya diantaranya adalah:

1. Guru menyiapkan satu set pertanyaan. Satu set pertanyaan tersebut dibuat menjadi beberapa salinan agar setiap kelompok mendapatkan satu set pertanyaan sendiri. Tiap pertanyaan harus di kartu terpisah. Dalam satu set pertanyaan sebaiknya di susun dengan warna kartu yang berbeda. Letakkan set tersebut diatas meja guru dengan urutan angka satu diatas dan posisi angka menghadap ke atas.
2. Guru membagi siswa menjadi tiga atau empat kelompok dan memberi warna untuk setiap masing-masing kelompok agar mereka dapat mengenali set pertanyaan mereka di meja guru.
3. Guru memberi masing-masing kelompok materi pembelajaran untuk menjawab semua pertanyaan.
4. Pada kata “Mulai”, satu orang perwakilan kelompok “lari” ke meja guru dan mengambil pertanyaan-pertanyaan menurut warna mereka dan Kembali membawa ke kelompoknya.
5. Kelompok tersebut mencari serta menulis jawaban di lembar kertas terpisah.
6. Jawaban dibawa ke guru oleh orang kedua, kemudian guru memeriksa jawaban setia kelompok. Apabila jawaban akurat dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukan pertanyaan diambil, dan seterusnya. Apabila jawaban dari masing-masing kelompok masih ada yang belum akurat dan belum lengkap, maka guru memerintahkan perwakilan kelompok tersebut untuk diskusi kembali sampai jawaban dari masing-masing kelompok sudah benar. Perwakilan kelompok yang maju harus bergantian.

²³ Monalisa Septia Ningsih et al., “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif *Quick On The Draw* Untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Keseimbangan Kimia Di Kelas Xi Mia Sma Al-Huda Pekanbaru Kelas Xi Mia Sma Al-Huda Pekanbaru”, n.d., hal. 1–10,.

7. Saat satu siswa “berlari” maka siswa lainnya mempelajari materi pembelajaran dan membiasakan diri dengan isinya sehingga masing-masing kelompok dapat menjawab pertanyaan nantinya dengan lebih efisien.
8. Kelompok pertama yang menjawab satu set pertanyaan dengan cepat, maka kelompok itulah yang menjadi pemenangnya.
9. Kemudian guru membahas semua pertanyaan bersama siswa dan siswa mencatat semua pembahasan guru untuk evaluasi mereka.²⁴

b. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Quick On The Draw*

Strategi *Quick on The Draw* mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Adapun kelebihan dari antara lain:

1. Kegiatan ini mendorong siswa untuk bekerja kelompok, semakin efisien kerja kelompok maka akan semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas.
2. Kegiatan ini dapat memberikan pengalaman tentang macam-macam keterampilan membaca, dibimbing oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri, terbiasa membaca serta menjawab pertanyaan dengan hati-hati, cepat, serta tepat.
3. Membantu siswa untuk dapat membiasakan diri untuk belajar pada sumber belajar, bukan pada guru.
4. Sesuai bagi siswa dengan karakteristik yang tidak dapat duduk diam.

Selain memiliki kelebihan strategi *Quick on The Draw* juga memiliki beberapa kekurangan dalam penggunaannya, diantaranya adalah

1. Dalam penggunaan strategi *Quick on The Draw* membutuhkan waktu yang relatif lama.
2. Suasana kelas akan menjadi rebut dan berisik jika guru kurang pandai dalam mengelola kelas.
3. Guru sulit dalam memantau aktivitas siswa dalam kelompok.
4. Untuk menerapkan strategi *Quick on The Draw* guru harus mempersiapkan segala media pembelajarannya secara matang agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar.
5. Dibutuhkan ketelitian dalam membuat sumber materi pembelajaran agar jawaban yang berada didalamnya tidak terlalu terlihat oleh siswa.²⁵

3. Model Pembelajaran POGIL dengan Strategi *Quick On The Draw*

²⁴ Atmah, “Penerapan Strategi *Quick On The Draw* Dalam Pembelajaran Ipa Smp Pada Materi Sistem Dalam Kehidupan Manusia”, *Quantum, Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, Vol. 2 No. 1 (2011), hal. 13–18.

²⁵ *Ibid.*

Model pembelajaran pogil dengan strategi *Quick on The Draw* merupakan model pembelajaran berkelompok yang dalam penerapannya dilakukan dalam lingkup ruang permainan. Model pembelajaran ini diharapkan dapat membentuk suatu kelompok kecil yang nantinya akan saling bekerjasama dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang ada. Kegiatan belajar dengan menggunakan model pembelajaran pogil dengan strategi *Quick On The Draw* akan membantu siswa untuk dapat membiasakan diri pada sumber bukan hanya pada guru dan model ini sangat cocok digunakan untuk siswa yang cenderung tidak dapat duduk diam lebih dari beberapa menit.

a. Langkah-langkah Model Pembelajaran POGIL dengan Strategi *Quick On The Draw*

Langkah-langkah POGIL dengan Strategi *Quick on The Draw*:

1. Guru mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan selama proses pembelajaran dan memberikan motivasi serta minat belajar kepada siswa.
2. Guru membimbing siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 kelompok, dimana setiap anggotanya memiliki tugas masing-masing
3. Guru memberikan materi pembelajaran kepada masing-masing kelompok.
4. Guru memberikan arahan kepada siswa untuk saling berdiskusi dengan kelompoknya.
5. Siswa saling bertukar pikiran untuk menemukan konsep yang sedang mereka cari.
6. Siswa berdiskusi bersama kelompoknya, guru menyiapkan satu set pertanyaan, dimana pertanyaan itu telah dibuat menjadi beberapa salinan agar setiap kelompok mendapat satu set pertanyaan sendiri, dan memberi warna setiap masing-masing kelompok agar mereka dapat mengenali set pertanyaan mereka di meja guru.
7. Setelah selesai berdiskusi guru memerintahkan siswa untuk mengerjakan satu set pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru.
8. Permainan akan dimulai setelah guru mengatakan “Mulai”, kemudian satu orang perwakilan kelompok “Lari” kemeja guru dan mengambil pertanyaan menurut warna kelompok mereka dan kembali membawa ke kelompoknya.
9. Masing-masing kelompok mencari serta menulis jawaban di lembar kertas terpisah.
10. Setelah selesai menjawab pertanyaan kemudian orang kedua membawanya kepada guru. Guru memeriksa jawaban dari setiap kelompok. Apabila jawaban telah benar, maka orang kedua diperbolehkan untuk mengambil pertanyaan berikutnya, dan seterusnya. Apabila jawaban belum benar maka guru memerintahkan kelompok tersebut untuk kembali berdiskusi sampai menemukan jawaban yang benar baru diperbolehkan untuk mengambil kartu soal berikutnya.

11. Kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan dengan cepat, maka kelompok itulah yang menjadi pemenangnya
12. Kemudian guru membahas semua pertanyaan bersama siswa dan siswa mencatat semua pembahasan guru untuk evaluasi mereka

b. Kelebihan dan Kekurangan Model pembelajaran POGIL dengan Strategi *Quick On The Draw*

Model pembelajaran POGIL dengan Strategi *Quick on The Draw* memiliki kelebihan dalam penggunaannya, antara lain:

1. Dapat mendorong siswa untuk bekerjasama dalam kelompok dan saling fokus pada pembagian tugas masing-masing siswa.
2. Dapat membantu siswa untuk menemukan pengetahuan dengan sendirinya dan tidak bergantung kepada guru.
3. Dapat meningkatkan ketrampilan berproses, membaca, bertanya, serta terbiasa membaca serta menjawab pertanyaan dengan hati-hati.

Model pembelajaran POGIL dengan Strategi *Quick on The Draw* memiliki kekurangan dalam penggunaannya, antara lain:

1. Dalam penggunaannya model pembelajaran ini membutuhkan waktu yang relatif lama.
2. Model pembelajaran ini tidak akan berjalan dengan lancar apabila sarana penunjang untuk proses pembelajaran tidak dipersiapkan secara matang.
3. Suasana kelas akan menjadi berisik apabila guru kurang pandai dalam mengelola kelas.

4. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan Pemecahan masalah merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mencari jalan keluar dari suatu kesulitan, dimana siswa harus memahami konsep permasalahannya, sehingga suatu permasalahan yang terjadi dapat diselesaikan dengan baik.²⁶ Apabila siswa dalam pemahaman konsep yang mendasar masih belum mampu menguasainya, maka akan merasa kesulitan dalam menguasai konsep yang lebih lanjut.²⁷ Kemampuan pemecahan masalah merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran matematika, karena hal ini sangat berpengaruh bagi siswa dalam mempelajari matematika maupun kehidupan sehari-hari. Kemampuan pemecahan masalah menjadi hal yang penting dalam tujuan Pendidikan matematika dikarenakan dalam kehidupan sehari-hari manusia memang tidak pernah lepas dari masalah, maka dari itu pemecahan masalah merupakan hal yang dianggap sebagai suatu aktivitas dasar manusia. Setiap permasalahan yang terjadi harus dicari jalan keluarnya oleh manusia itu sendiri dengan cara apapun untuk dapat

²⁶ Rizki Wahyu Yunian Putra et al., "Implementasi Peer Led Guided Inquiry (PLGI) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah", *J-PiMat*, Vol. 2 No. 2 (2020), hal. 196–202,.

²⁷ Agung Akbar Maden Gumanti et al., *Loc.Cit.*

menyelesaikannya apabila tidak mau dikalahkan oleh kehidupan. Karna apabila kita sudah dapat menemukan jalan keluar atau memecahkan masalah dari suatu permasalahan yang kita alami maka secara otomatis akan berpengaruh pada minat belajar.²⁸

a. Indikator Pemecahan Masalah

Ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan dalam pemecahan masalah menurut Polya, yakni sebagai berikut:

1. Memahami masalah

Langkah pertama dalam pemecahan masalah yaitu harus dapat menentukan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan. Untuk mempermudah dalam pemecahan masalah yakni dengan memahami masalah dan memperoleh gambaran umum penyelesaian dapat dibuat ringkasan penting dimana ringkasan tersebut dapat berupa gambar, diagram, grafik, tabel dan lain-lain. Dengan mengetahui apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan maka proses pemecahan masalah akan memiliki arah yang jelas.

2. Merencanakan cara penyelesaian

Untuk bisa menyelesaikan suatu masalah, pemecahan masalah harus bisa menemukan hubungan antara data dengan yang ditanyakan. Pemilihan konsep-konsep yang telah dipelajari, dikombinasikan sehingga dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi. Maka dari itu dalam pemecahan masalah diperlukan aturan-aturan agar selama proses pemecahan masalah berlangsung dapat dipastikan tidak ada satupun alternative yang diabaikan. Untuk merencanakan cara penyelesaian masalah maka harus mengikuti langkah-langkah berikut.

- a. Mengumpulkan data atau informasi dengan mengaitkan persyaratan yang ditentukan untuk analisis.
- b. Apabila diperlukan analisis informasi yang didapat dengan menggunakan analogi masalah yang pernah diselesaikan.
- c. Jika ternyata “ada hambatan”, perlu dibantu melihat masalah tersebut dari sudut pandang yang berbeda.

3. Melaksanakan rencana

Berdasarkan rencana, penyelesaian-penyelesaian masalah yang telah direncanakan itu dilaksanakan. Dalam penyelesaian masalah, setiap langkah diperiksa, apakah langkah yang digunakan tersebut telah benar atau belum. Hasil yang didapatkan harus diuji apakah hasil tersebut benar-benar yang dicari.

4. Melihat Kembali

²⁸ Holiday et al., “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Kelompok Matematika Ilmu Alam dan Ilmu-Ilmu Sosial”, *Desimal: Jurnal Matematika*, Vol. 1 No. 1 (2018), hal. 29–37, <https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.2022>.

Tahap melihat kembali hasil pemecahan masalah yang telah didapatkan bagian terpenting dalam proses pemecahan masalah. Setelah hasil penyelesaian masalah didapatkan, hasil tersebut perlu dilihat dan dicek kembali untuk memastikan apakah semua alternative telah digunakan misalnya dengan cara.

- a. Melihat kembali hasil yang telah didapatkan
- b. Melihat kembali alasan-alasan yang telah digunakan
- c. Menemukan hasil lain
- d. Menggunakan hasil atau metode yang telah digunakan untuk menyelesaikan masalah lain
- e. Menjelaskan masalah kembali
- f. Menjelaskan hasil
- g. Memecahkan masalah baru.²⁹

5. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan hal yang sangat berpengaruh pada diri seseorang, dengan adanya minat maka seseorang akan melakukan sesuatu hal yang kiranya akan menghasilkan sesuatu bagi diri seseorang tersebut.³⁰ Minat merupakan salah satu faktor utama dalam mencapai sukses di segala bidang, baik dalam bidang studi, hobi, kerja, ataupun aktivitas lainnya. Dengan adanya minat dalam diri seseorang akan melahirkan perhatian untuk melakukan sesuatu dengan tekun dalam jangka waktu yang lebih lama, lebih konsentrasi, mudah untuk mengingat dan tidak mudah bosan dalam melakukan sesuatu.

Minat belajar berasal dari dua kata yaitu minat dan belajar, minat dan belajar memiliki arti yang berbeda. Seorang ahli yaitu Gie berpendapat bahwa minat mempunyai peranan dalam “melahirkan perhatian yang dirancang untuk memudahkan terciptanya pemutusan perhatian, dan mencegah datangnya perhatian dari luar”. Hilfard berpendapat bahwa minat merupakan kecenderungan untuk tetap memperhatikan dan mengenang kegiatan belajar yang diminati siswa sehingga kegiatan tersebut akan terus menerus di kerjakan dan di sertai rasa senang dalam melakukannya. Kemudian Slameto berpendapat bahwa minat merupakan suatu rasa lebih suka serta ketertarikan dalam melakukan sesuatu aktivitas tertentu tanpa paksaan dari orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan suatu kecenderungan dari seseorang dimana dalam diri mereka

²⁹ Lukmanul Akhsani dan Anton Jaelani, “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Melalui Metode Snow Ball Throwing Pada Mata Kuliah Teori Graf”, *KONTINU: Jurnal Penelitian Didaktik Matematika*, Vol. 2 No. 2 (2018), hal. 48–59,.

³⁰ Roida Eva Flora Siagian, “Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika”, *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, Vol. 2 No. 2 (2015), hal. 122–131, <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.93>.

terdapat rasa senang, kesungguhan, memperhatikan dalam melakukan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan.³¹

Hilgard dan Bower berpendapat bahwa belajar erat kaitannya dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu dikarenakan pengalaman yang berulang-ulang dalam situasi tersebut, perubahan tingkah laku tersebut tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon bawaan, kematangan, serta keadaan-keadaan sesaat seseorang misalnya kelelahan, pengaruh obat dan lain-lain. Kemudian Gagne berpendapat bahwa belajar terjadi jika suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan yang mempengaruhi siswa sehingga dengan berjalannya waktu akan merubah perbuatan siswa dari sebelum dan sesudah terjadi situasi tersebut. Morga juga mengemukakan pendapatnya mengenai belajar yaitu belajar merupakan suatu perubahan yang relatif menetap pada tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari sebuah latihan atau pengalaman.³²

Berdasarkan penjelasan mengenai belajar, dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar dapat menimbulkan suatu perubahan tingkah laku yang relatif tetap serta perubahan itu dilakukan melalui kegiatan ataupun usaha yang tidak disengaja. Setelah kita membahas mengenai pengertian minat dan belajar, dapat kita pahami bahwa minat belajar merupakan aspek psikologi seseorang dimana aspek tersebut menampilkan diri seseorang dalam beberapa gejala, misalnya keinginan, gairah, perasaan suka dalam melakukan proses perubahan tingkah laku lewat berbagai kegiatan seperti mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain, minat belajar adalah rasa suka, perhatian, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap proses belajar yang ditunjukkan melalui antusias, partisipasi serta keaktifan dalam belajar.

Fungsi minat dalam pembelajaran yaitu sebagai pendorong motivasi siswa untuk belajar. Siswa yang berminat pada saat pelajaran akan tampak terdorong terus untuk semangat dan tekun dalam belajar, berbeda sikapnya dengan siswa yang hanya menerima pelajaran pada proses belajar berlangsung. Siswa yang mempunyai minat belajar yang lebih akan cenderung memiliki sifat tekun, semangat dalam belajar, ulet, pantang menyerah serta senang menghadapi sebuah tantangan. Siswa yang mempunyai minat belajar yang rendah maka mereka akan malas dalam belajar, mereka cenderung menghindari apabila diberi tugas dan pekerjaan rumah yang berkaitan dengan matematika. Mereka akan merasa lebih senang jika guru matematika tidak hadir, dan tidak ada usaha untuk mempelajari

³¹ Erlando Doni Sirait, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika", *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, Vol. 6 No. 1 (2016), hal. 35–43, <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>.

³² *Ibid.*

materi dengan sendirinya untuk menambah pengetahuan baik melalui bertanya pada teman maupun membaca literatur.³³

a. Indikator Minat Belajar

Safari berpendapat bahwa ada beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur minat siswa dalam proses belajar, seperti perhatian, rasa senang, ketertarikan, serta keterlibatan. Kemudian menurut Slameto ia berpendapat bahwa siswa yang mempunyai minat belajar biasanya ditandai dengan adanya rasa senang pada saat sedang belajar, adanya partisipasi ataupun keterlibatan, serta sikap penuh perhatian. Sedangkan Renninger, Hidi dan Krapp mengemukakan pendapatnya yaitu ada beberapa hal yang dapat menggambarkan minat belajar siswa, misalnya adanya perhatian dan konsentrasi yang lebih besar, perasaan senang dalam belajar dan adanya peningkatan kemauan untuk melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai indikator minat belajar, sehingga penulis memilih indikator minat belajar pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Perasaan senang

Jika siswa mempunyai perasaan senang terhadap suatu pelajaran maka tidak akan ada rasa terpaksa dan bosan pada saat melakukan kegiatan belajar.

2. Perhatian

Minat dan perhatian merupakan dua yang dianggap sama dalam kehidupan sehari-hari, perhatian seorang siswa merupakan suatu konsentrasi siswa terhadap objek yang digemarinya, misalnya mendengarkan guru serta mencatat materi pelajaran dijelaskan oleh guru pada proses pembelajaran.

3. Ketertarikan

Ketertarikan erat kaitannya dengan sikap antusias siswa dalam mengikuti pelajaran serta tidak menunda jika diberi tugas oleh guru.

4. Berpartisipasi dalam belajar

Apabila dalam diri siswa memiliki minat belajar yang tinggi maka siswa akan ikut senang dalam berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.³⁴

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual mengenai bagaimana suatu teori dapat berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi menjadi suatu masalah yang penting. Kerangka yang baik akan menjelaskan secara teoritis peraturan antar variabel yang akan diteliti. Kerangka berpikir dalam suatu penelitian harus dikemukakan jika dalam suatu penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Jika peneliti hanya membahas satu variabel atau lebih secara mandiri, maka

³³ Ricardo dan Rini Intansari Meilani, *Loc.Cit.*

³⁴ *Ibid.*

yang harus dilakukan oleh peneliti selain mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel, peneliti juga harus mengemukakan argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti.³⁵

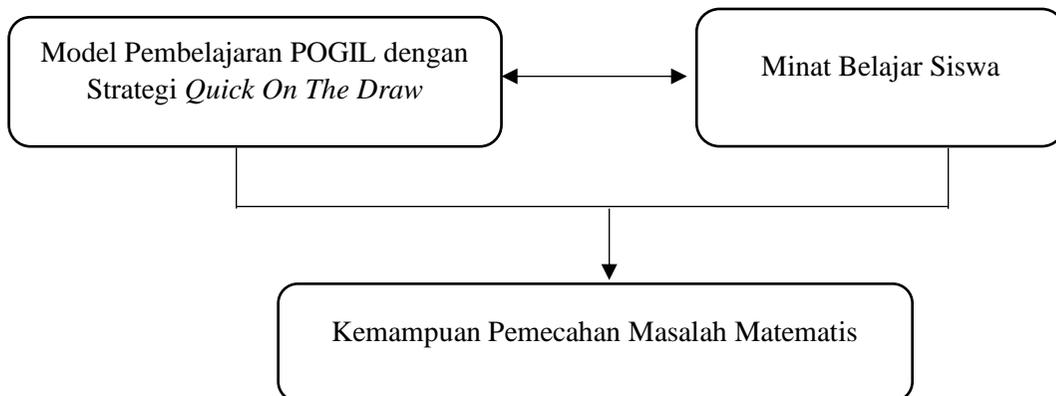
Proses pembelajaran merupakan kegiatan interaksi yang dilakukan oleh guru dengan siswa serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses pembelajaran tidak hanya guru yang berperan aktif tetapi siswa juga dituntut untuk aktif selama pembelajaran berlangsung, khususnya dalam pembelajaran matematika yang sangat dibutuhkan siswa dalam hal kemampuan pemecahan masalah matematis. Maka diperlukan inovasi baru berupa berbagai pendekatan atau model pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Dalam pemecahan masalah matematis diperlukan pula minat belajar siswa, karena minat belajar merupakan hal yang harus utamakan agar siswa merasa senang dalam belajar, memperhatikan pelajaran, mempunyai ketertarikan dalam belajar serta berpartisipasi dalam belajar sehingga dapat menerima materi pembelajaran dengan baik. Model pembelajaran dan minat belajar merupakan salah satu faktor keberhasilan proses belajar mengajar yang tidak terlepas dari pembelajaran matematika.

Berdasarkan hal tersebut maka dibutuhkan suatu model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. Salah satu model pembelajaran nya yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran POGIL dengan Strategi *Quick on The Draw*.

Penggunaan model pembelajaran POGIL dengan Strategi *Quick on The Draw* dapat memberikan suasana belajar yang lebih menarik serta membangkitkan rasa ingin tahu siswa sehingga dapat mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran serta menumbuhkan minat belajar dari masing-masing siswa. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran POGIL dengan Strategi *Quick On The Draw* sebagai variabel bebas
2. Kemampuan pemecahan masalah matematis sebagai variabel terikat
3. Minat belajar siswa sebagai variabel bebas kedua.

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (26 ed.) (Bandung: Alfabeta, 2017).



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.³⁶ Kerangka berpikir diatas maka dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Teoritis

- a. Terdapat pengaruh model pembelajaran POGIL dengan Strategi *Quick on The Draw* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
- b. Terdapat pengaruh minat belajar siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.
- c. Terdapat interaksi antara model pembelajaran POGIL dengan Strategi *Quick on The Draw* dan minat belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.

2. Hipotesis Statistik

- a. $H_{0A}: \alpha_i = 0$ untuk $i = 1, 2$
(Tidak terdapat pengaruh antara model pembelajaran POGIL dengan Strategi *Quick on The Draw* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis)

$$H_{1A}: \alpha_1 \neq 0 \text{ untuk } i = 1, 2$$

(Terdapat pengaruh antara model pembelajaran POGIL dengan Strategi *Quick on The Draw* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis)

Dimana:

α_1 = model pembelajaran POGIL dengan Strategi *Quick on The Draw*

α_2 = Kemampuan pemecahan masalah matematis

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013).

b. $H_{0B}: \beta_1 = \beta_2 = \beta_3$

(Tidak terdapat pengaruh antara siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi, sedang, dan rendah terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa)

$$H_{1B}: \exists \beta_i \neq \beta_j ; \text{ untuk setiap } i \neq j = 1, 2, 3$$

(Terdapat pengaruh antara siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi, sedang, dan rendah terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa)

Dimana:

β_1 = minat belajar tinggi

β_2 = minat belajar sedang

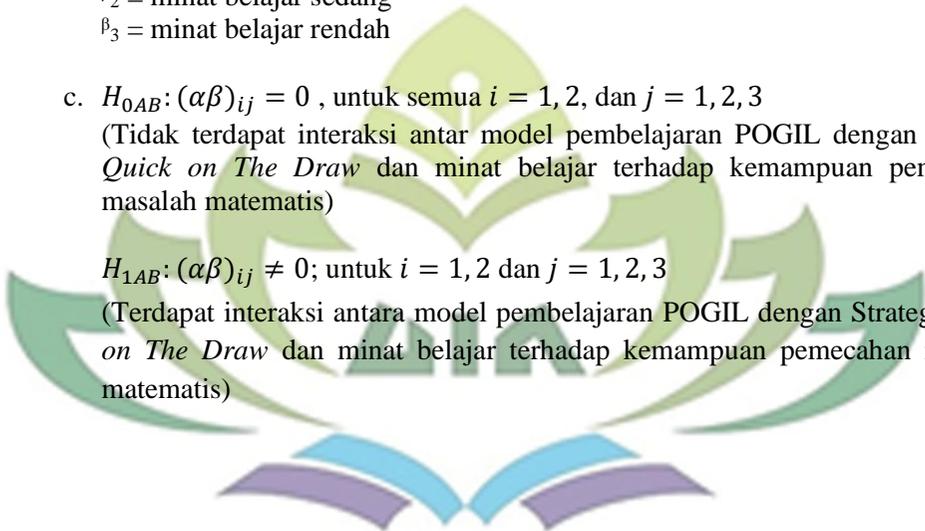
β_3 = minat belajar rendah

c. $H_{0AB}: (\alpha\beta)_{ij} = 0$, untuk semua $i = 1, 2$, dan $j = 1, 2, 3$

(Tidak terdapat interaksi antar model pembelajaran POGIL dengan Strategi *Quick on The Draw* dan minat belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis)

$$H_{1AB}: (\alpha\beta)_{ij} \neq 0; \text{ untuk } i = 1, 2 \text{ dan } j = 1, 2, 3$$

(Terdapat interaksi antara model pembelajaran POGIL dengan Strategi *Quick on The Draw* dan minat belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis)



DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Putri Tiya Fitri, dan Setyo Hartanto. “Pengaruh Minat Belajar Dan Kecemasan Matematis Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah”. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*. Vol. 4 no. 1 (2018), hal. 93. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v4i1.1782>.
- Akhsani, Lukmanul, dan Anton Jaelani. “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Melalui Metode Snow Ball Throwing Pada Mata Kuliah Teori Graf”. *KONTINU: Jurnal Penelitian Didaktik Matematika*. Vol. 2 no. 2 (2018), hal. 48–59.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (15 ed.). Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.
- Ary, Asgar Razawieh Donal, dan Lucy Cheser Jacob. *Penelitian Dlam Pendidikan*. Surabaya: Usana Offset Printing, 1982.
- Atmah. “Penerapan Strategi *Quick On The Draw* Dalam Pembelajaran Ipa Smp Pada Materi Sistem Dalam Kehidupan Manusia”. *Quantum, Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*. Vol. 2 no. 1 (2011), hal. 13–18.
- Budiaji, Weksi. “Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale)”. *Ilmu Pertanian dan Perikanan*. Vol. 2 no. 2 (2013), hal. 127–133. (On-line), tersedia di: <http://umbidharma.org/jipp> (2013).
- Firdaos, Rijal. *Pedoman Evaluasi Pembelajaran*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA), 2019.
- Flora Siagian, Roida Eva. “Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika”. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. Vol. 2 no. 2 (2015), hal. 122–131. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.93>.
- Hadi, Syamsul, dan Novaliyosi. “TIMSS Indonesia (Trends in International Mathematics and Science Study)”. *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers Program Studi Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi.*, 2019, 562–569.
- Hamsa, Mukhammadi, dan Setiyo Hartato. “Survey Minat Siswa Kelas VII dan VIII di SMPN 1 Bangil dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Renang”. *Jurnal Pendidikan Jasmani*. Vol. 03 no. 03 (2015), hal. 783–788.
- Haris, Abdul, dan Asep Jihad. *Evaluasi Pembelajaran* (1 ed.). Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012.
- Hewi, La, dan Muh Shaleh. “Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini)”. *Jurnal Golden Age*. Vol. 4 no. 01 (2020), hal. 30–41. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>.
- Holidun et al. “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Kelompok Matematika

- Ilmu Alam dan Ilmu-Ilmu Sosial”. *Desimal: Jurnal Matematika*. Vol. 1 no. 1 (2018), hal. 29–37. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.2022>.
- Huriyanti, Luthfi, dan Hastri Rosiyanti. “Perbedaan Motivasi Belajar Matematika Siswa Setelah Menggunakan Strategi Pembelajaran *Quick On The Draw*”. *FIBONACCI Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*. Vol. 3 no. 1 (2017), hal. 65–76.
- Komariyah, Siti et al. “Analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa”. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora*. Vol. 4 no. 1 (2018), hal. 1–8. <https://doi.org/10.30738/sosio.v4i1.1477>.
- Lestari, Indah. “Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika”. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. Vol. 3 no. 2 (2015), hal. 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>.
- Lestari, Nur Fitri. “Penerapan Model Pembelajaran Process Oriented Guided Inquiry Learning (POGIL) Melalui Pendekatan Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Matematis Peserta Didik”, 2019.
- Lestiyarningsih, Herdika et al. “Penerapan Pembelajaran *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Sub Pokok Bahasan Aritmetika Sosial Siswa Kelas VII F Semester Ganjil SMP Negeri 10 Jember Tahun Ajaran 2012/2013”. *Kadikma*. Vol. 4 no. 2 (2013), hal. 39–48.
- Maden Gumanti, Agung Akbar et al. “Pengaruh Pembelajaran Dengan Musik Klasik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik”. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika.*, n.d., 393–399.
- Malik, Adam et al. “Penerapan Model Process Oriented Guided Inquiry Learning (POGIL) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik”. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*. Vol. 3 no. 2 (2017), hal. 127–136. <https://doi.org/10.21009/1.03202>.
- Martono, Nanang. *Metode Penelitian Kuantitatif* (3 ed.). Jakarta: PT Raja Grafindo Praja, 2012.
- Mawaddah, Siti, dan Hana Anisah. “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan) di SMPn Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) di SMP”. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 3 no. 2 (2015), hal. 166–175. <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i2.644>.
- Mujib et al. “Pengaruh Metode Pembelajaran Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS) Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi Terhadap Pemecahan Masalah Matematis”. *Alauddin Journal of Mathematics Education*. Vol. 2 no. 2 (2020), hal. 126–135.
- Ningsih, Monalisa Septia et al. “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif *Quick On The Draw* Untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Keseimbangan Kimia Di Kelas Xi Mia Sma Al-Huda Pekanbaru Kelas Xi Mia

Sma Al-Huda Pekanbaru”., n.d., 1–10.

Nisrina, Nada. “Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik”. Vol. 1 no. 3 (2018), hal. 294–303.

Novalia, dan Muhamad Syazali. *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA), 2014.

Pratama, Oktavia Irma, dan Suherman. “Pembelajaran Double Loop Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis”. *Desimal: Jurnal Matematika*. Vol. 1 no. 3 (2018), hal. 285–291. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.2661>.

Pratiwi, Indah. “Efek Program Pisa Terhadap Kurikulum Di Indonesia”. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 4 no. 1 (2019), hal. 52. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v4i1.1157>.

Prihatami, Erlin. “POGIL Berpengaruh terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis?”. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*. Vol. 5 no. 2 (2019), hal. 15–26. <https://doi.org/10.30595/alphamath.v5i2.7342>.

Putra, Rizki Wahyu Yunian et al. “Implementasi Peer Led Guided Inquiry (PLGI) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah”. *J-PiMat*. Vol. 2 no. 2 (2020), hal. 196–202.

Putri, Vini Wahyuni, dan Fauzana Gazali. “Studi Literatur Model Pembelajaran POGIL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Kimia”. *Journal of Multidisciplinary Research and Development*. Vol. 3 no. 2 (2021), hal. 4.

Ricardo, dan Rini Intansari Meilani. “Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol. 2 no. 2 (2017), hal. 188–201. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>.

Safitri, Nadia et al. “Implementasi Means-Ends Analysis dengan Lightening The Learning Climate Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis”. Vol. 10 no. 1 (2021), hal. 219–228.

Sari, Wike Arum et al. “Penerapan Pembelajaran Process Oriented Guided Inquiry Learning (POGIL) Dilengkapi Lks Untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa dan Prestasi Belajar Siswa”. *Jurnal Profesi Pendidik*. Vol. 3 no. 2 (2016), hal. 114–128.

Setianto, Syidik Dwi et al. “Penerapan Strategi *Quick On The Draw* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas X MIA1 SMA Al-Falah Kota Jambi”. Vol. 5 no. 1 (2020), hal. 64–71.

Sirait, Erlando Doni. “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika”. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. Vol. 6 no. 1 (2016), hal. 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>.

Siyoto, Sandu, dan Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian* (1 ed.). Yogyakarta:

Literasi Media Publishing, 2015.

Sona, Elisabeth Yunia et al. “Pemberdayaan Keterampilan Proses Sains Melalui POGIL (Process Oriented Guided Inquiry Learning)”. *Prosiding Seminar Pendidikan IPA Pascasarjana UM*. Vol. 1 no. 1 (2016), hal. 899–911.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (26 ed.). Bandung: Alfabeta, 2017.

----- . *Metode Penelitian Pendidikan, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Sundari, Hanna. “Model-Model Pembelajaran Dan Pemefolehan Bahasa Kedua Asing”. *Jurnal Pujangga*. Vol. 1 no. 2 (2015), hal. 106–117.

Suprijono, Agus. *Coperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.

Susanto, Hery et al. “Analisis Validitas Reabilitas Tingkat Kesukaran dan Daya Beda pada Butir Soal Ujian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika”. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 6 no. 2 (2015), hal. 203–217. https://doi.org/10.18907/jjsre.37.3_343_4.

Syaikhul Umam, M. et al. “Pengaruh Model Process Oriented Guided Inquiry Learning (Pogil) Terhadap Hasil Belajar Dan Retensi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fisika Sma/Ma Di Kabupaten Jember”. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Jember*. Vol. 5 no. 3 (2016), hal. 205–210.

Wijanarko, Yudi. “Model Pembelajaran Make A Match”. *Jurnal Taman Cendikia*. Vol. 1 no. 1 (2017), hal. 52–59.

Yusup, Febrinawati. “Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif”. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 7 no. 1 (2018), hal. 17–23. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>.